

CGW - Oldschool

03/2007

SPEZIAL

Großer CoBIT-Teil

Alles zu den Plänen von Commodore Gaming

BÜCHER

Emulatoren - Der Lesetipp für Retro-Freaks

NEWS

Retro-Party in Essen

Singular Web-Browser

Vorwort

Die CeBit hat schon lange nichts mehr für eingefleischte Commodore-Jünger geboten – dieses Jahr war alles anders. Commodore Gaming stellte seine Hochleistungs-PCs vor. Gut und schön, mögen Sie denken, was hat das mit dem C64 zu tun? Ein Stück weit kann das Interview mit Michiel Kröder in diesem Heft diese Frage beantworten und Ihre Skepsis der neuen Commodore gegenüber glätten. Benjamin Luikenga war vor Ort und stellte uns sein bombastisches Interview zur Verfügung – mehr dazu ab Seite sechs. Auch Thomas Müller war auf der CeBit und warf einen Blick auf den Stand von Commodore World – seine Impressionen können Sie auch in diesem Heft nachlesen, genau so wie die von René Bruns, der ein Stückchen Geschichte auf der Messe entdeckte ...

Neben Commodore war auch Individual Computers auf der Messe zu finden. Diesmal leider nicht mit viel Neuem zum C64, dafür aber mit einer Bombenmeldung für Amiga-Fans: Clone-A heißt das Projekt, dass den Amiga-Chipsatz auf einem einzigen Chip vereinen soll. Sehen wir also bald einen Amiga-DTV? Hoffen wir, dass sich für diese Technologie doch eine bessere und sinnvollere Verwendung finden lässt. Wir gratulieren an dieser Stelle Jens Schönfeld zu diesem bahnbrechenden Projekt.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen,

Die Redaktion

P.S.

Vielen Dank an die Leser, die es uns ermöglichen, seit langem noch einmal ein Feedback abzudrucken! Wäre schön, wenn das (wieder) zur Regel werden könnte.



IMPRESSUM

Die [cevi-aktuell](#) ist ein reines Hobbyprojekt von C-64 Fans für C-64 Fans und verfolgt keinerlei kommerzielles Interesse. Sie erscheint einmal monatlich und wird kostenlos zum Download angeboten. Sie darf in unveränderter Form frei kopiert und weiterverbreitet werden.

Für die abgedruckten Texte gilt: Einzelmeinungen spiegeln nicht notwendiger Weise die Meinung der gesamten Redaktion wider. Das Copyright liegt bei den Autoren der Beiträge. Keine Weiterverwendung ohne explizite Erlaubnis der jeweiligen Autoren!

Sie sind herzlich eingeladen, sich an diesem Magazin zu beteiligen. Manuskripte, Programme (auch Listings) und Bildmaterial werden von der Redaktion gerne entgegengenommen, sofern sie frei von Rechten Dritter sind.

Redaktion:

Boris Kretzinger (bk)
Michael Krämer (mk)
Thorsten Schreck (ts)
Holger Aurich (ha)
Hermann Just (hej)
Stefan Egger (se)
Christian Rehberg (cr)
Michael Sachse (ms)

Danke an:

Ferdinand Gansberger
Benjamin Luikenga
Thomas Müller
René Bruns

Kontakt:

cevi-aktuell@c64mail.com
www.cevi-aktuell.de.vu

Die Wiedergabe von Schriftzügen, Warenzeichen u.ä. berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass diese im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutzgesetzgebung als frei zu betrachten wären und von jedermann benutzt werden dürften. Gleches gilt für die Wiedergabe von Logos und Markennamen.

www.c64-mags.de

Das Verzeichnis von deutschen Diskmagazinen für den C64!

Neuigkeiten

NEUE MERMAID-GFX

[mm] Mermaid/Vision hat mehrere neue Bilder rausgebraucht. Diese gibt's bei der CSDb: <http://noname.c64.org/csdb/scener/?id=19>

GUI4CBM4WIN 0.6.2

[mm] Payton Byrd hat GUI4CBM4WIN, die grafische Benutzeroberfläche für das Transfer-Tool CBM4WIN, aktualisiert. Die neue Version beinhaltet einige Bug-fixes und Verbesserungen.

<http://blog.paytonbyrd.com/?p=84>

GOATTRACKER V2.6

[mm] GoatTracker ist ein Programm, mit dem man am PC SID-Musiken komponieren kann. Die neue Version V2.6 ändert die Bildschirmauflösung aller Versionen (Normal, Distortion, Stereo) auf 800x600. Dies bedeutet mehr sichtbare Musikdaten auf einmal. Die Bildschirmausgabe-Routinen wurden auch für langsamere PCs optimiert. In der Stereo-Version sollten jetzt auch alle Filter-Befehle auf beiden Seiten gleich arbeiten.

Downloads:

<http://covertbitops.c64.org/tools/goattrk2.zip>
<http://covertbitops.c64.org/tools/gt2dist.zip>
<http://covertbitops.c64.org/tools/gt2stereo.zip>

BIG FLOPPY PEOPLE 2007 PARTY-NEWS

[mm] Der Zusammenschluss der schwedischen Scene-Parties "Little Computer People" und "Floppy" heißt *Big Floppy People* und soll auch dieses Jahr wieder stattfinden. Das Event steigt vom 27. bis 29. Juli 2007 in Helsingborg, Schweden. Die offizielle Website ist online

unter <http://bfp.c64.org>. Dort findet man auch ein Invitro.

RETRO PARTY

[mm] Propheus und Toblerone planen eine Retro Party (Meeting) in Essen am 26. Mai 2007. Das Ganze soll um 11 oder 12 Uhr beginnen und um 23 Uhr enden. Der Eintrittspreis beträgt 18,90 Euro pro Person und beinhaltet eine Essen- und Trinken-Flatrate. Man kann also soviel trinken und essen wie man kann.

Willkommene Computer-Systeme sind: C64, C128, Amiga, Atari, Amstrad, Sun, ZX81, PET2000, PC usw.

Adresse:
 Unperfekthaus
 Friedrich-Ebert-Str. 18
 45127 Essen-City
 Tel.: 0049-0201 84735-0
 E-Mail: info@unperfekthaus.de
www.unperfekthaus.de/creative.html

Anreise mit dem Zug: Von Essen Hbf mit der U-Bahn U11, U17, U18 bis Berliner Platz – oder mit dem Auto.

Es wird um baldige Anmeldung gebeten, damit sichergestellt werden kann, dass die Mietkosten für den Raum getragen werden können. Um die Organisatoren zu kontaktieren, schreibe an Propheus unter Nolan7@freenet.de und Toblerone unter arndt.oevermann@freenet.de.

BRICKOUT 95%

[mm] Die Gruppe Prollcoder hat ein neues Logik-Puzzle-Spiel rausgebracht. Es heißt BRICKOUT. Die 95%-Version hat auf der Breakpoint 2007 den 4. Platz bei der 96k-Game-Competition gewonnen. Mittlerweile gibt es das erste Update, bei dem der fehlerhafte Highscore-Loader/Saver entfernt wurde.

Mehr Infos und Download unter <http://kleinhuisbehaviours.com>

SINGULAR BROWSER V0.52

[mm] Soci/Singular hat auf der Breakpoint 2007 eine neue Version des Singular Browsers rausgebracht. Dieser befindet sich nun in der Version 0.52.

Highlights:

- unterstützt erweiterten Speicher bis zu 16MB (wie Swap-Dateien im Retro Replay RAM, REU, Super-RAM der SCPU, +60K, IDE64 und 1541)
- Progressing Rendering, es ist möglich die Seite während des Aufbaus zu lesen
- optimiertes Farbtext-Rendering
- automatische Header-Weiterleitungen
- einige Fehler im CSS-Handling behoben

Andere Updates sind z. B. zurück scrollen mit den Cursor-tasten und die Erkennung des Seitenendes. Passe den Singular Browser Deinen Bedürfnisse an und lade ihn dir runter!

Kompilierung für den C128 wird unterstützt.

Download:

<http://singularcrew.hu/browser>

TURBO-LOADER 128

[mm] FMan hat einen RAM-resistenten Turbo-Loader für den C128 in Verbindung mit dem Retro Replay veröffentlicht. Dabei handelt es sich um einen Diskbeschleuniger für den C64-Modus, welcher sich in der zweiten RAM Bank des C128er befindet. Außerdem bietet es weitere Funktionen. Enthalten ist eine Stand-alone-Modulversion, die erfolgreich mit dem Retro Replay getestet wurde.

Dies ist nützlich für jeden Commodore 128-Benutzer, der häufig C64-Programme lädt oder im eingebauten Monitor entwickelt.

Weitere Informationen und den Download gibt es in der CSDb: <http://noname.c64.org/csdb/release/?id=48034&show=summary>



Happy Birthday, System 3

2007 feiert „System 3“ sein 25jähriges Bestehen – und es gibt allemal Grund zum Feiern. Grund genug für uns, einen Blick zurück und nach vorne zu werfen!

Boris Kretzinger

Das legendäre Softwarehaus wurde 1982 von Mark Cale und Emerson Best gegründet. Am Anfang machten sie Spiele für Ataris 800er Heimcomputer, auf dem sie mit *Colony 7* ihren Einstand gaben. Ihren ersten großen Durchbruch feierte System 3 aber auf dem Commodore 64 mit *Bangkok Knights*, unvergessen ist auch die epische Last-Ninja-Saga. Jetzt soll mit den Klassikern von damals nochmal so richtig der Markt aufgemischt werden: mit dem Epix-Portfolio in der Tasche plant System 3 *California Games* und *Impossible Mission* wieder aufleben zu lassen, und nicht zuletzt soll auch die Last-Ninja-Reihe um einen weiteren Titel bereichert werden. Cale schwebt dabei aber nicht eine möglichst hochtechnisierte Anpassung der Grafik an aktuelle High-End-Konsolen vor, sondern mit Schwerpunkt auf Nintendo's Wii möchte er den Charme und das Gameplay der alten Spiele beibehalten: „Das Gameplay muss erhalten bleiben, oder es verliert den Bezug zum Original und man nutzt nur noch den Titel, um Spiele zu verkaufen. [...] Das Spiel ist wie für die neuen Controller [der Wii] gemacht“, erklärt Cale. Wir wagen einen kleinen Blick in die Zukunft und versuchen uns vorzustellen, wie man California Games wohl mit einem Nunchuk spielt ... BMX ... Surfen ... Skaten ... wir sind gespannt, wie man die häufigen Rüttelbewegungen der digitalen Sticks wohl auf die neuen Steuerelemente transformieren will, konzentrieren uns aber nun wieder auf den Blick zurück, nachdem wir noch einmal Geburtstagskind Mark Cale zitieren möchten: „Es ist schwer zu

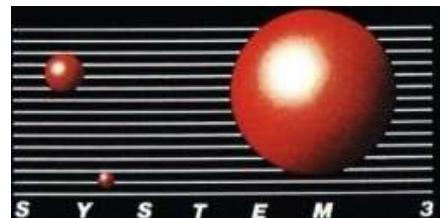
glauben, dass wir schon 25 Jahre im Geschäft sind. Wir haben vieles in der Spiele-Industrie kommen und gehen sehen, aber eines ist stets geblieben: großartigen Spielen kann der Zahn der Zeit nichts anhaben.“ Das können wir wohl alle unterschreiben.



Schon 1984 veröffentlicht System 3 das erste Spiel für den C64 und geht gleich in die Vollen: Star Wars heißt die Referenz – ohne Lizenz ist die Macht aber nicht mit ihnen. *Death Star Interceptor* bietet weder grafisch noch spielerisch Außergewöhnliches.



1986 haut dann International Karate richtig rein: allein in den USA verkauft sich das Spiel (für alle Plattformen) mehr als 1,5 Millionen Mal, bleibt drei Monate auf Platz eins der Spiele-Charts und gewinnt zahlreiche Awards. Auch heute ist das Spiel noch Kult.



IK+ erscheint 1987 in Europa und verkauft sich sehr gut. Übrigens: laut Capcom liefert dieses Spiel die Inspiration für *Street Fighter 2* ...



Asiatische Prügelfilme sind Mode, also gibt es für Cale & Co auch 1987 noch keinen Grund, aus dem Genre auszusteigen. *Bangkok Knights* hat riesige Sprites, Digital-Sound, ein hübsches Nummern-Girl und Musik von Rob Hubbard, der nicht wiederstehen konnte, dem Spiel eine musikalische Homage an einen weltbekannten Rocky-IV-Titel zu verpassen ... wer weiß, wo und wann?



1987 erscheint auch der erste Titel des letzten Ninjas, mit dem der Spieler noch in den kommenden Jahren einige Abenteuer bestehen wird. Technisch einmalig, spielerisch eine echte Herausforderung, bricht der Titel alle Rekorde: Die C64-Version verkauft sich über 750.000 Mal, insgesamt geht das Spiel (für alle Plattformen) weit über 2 Millionen Mal über die Theke und dürfte das am meisten kopierte C64-Spiel überhaupt sein. Auch die Musik, für die Ben Daglish hauptverantwortlich zeichnet, ist unvergessen und kann auch heute noch begeistern und inspirieren.



1988 folgt der zweite Teil und stellt gleich zu Anfang den Erfolg des ersten Teils in den Schatten: Das Spiel ist am ersten Tag überall ausverkauft. Insgesamt verkauft sich dieser Titel nach Angaben von System 3 über 1,2 Millionen Mal weltweit.



Mit Dominator besinnt man sich 1989 genremäßig wieder auf seinen Anfang auf dem C64: Shoot'em Up. Technisch einwandfrei, aber höllisch schwer, sticht der Titel nicht aus dem Mittelmaß heraus. Grafisch selbstverständlich schön gemacht, musikalisch eher trist und düster inszeniert ist das Spiel auch heute eigentlich nur für eingefleischte Shoot'em-Up-Freaks ein Muss.



Auch *Myth - History in the Making* erscheint 1989. Interessant: die Famicom-Version dieses Spiels wird in den USA unter dem zugkräftigeren Namen *Conan* verkauft. In England erscheint ein Amiga-500-Bundle im selben Jahr, das dieses Spiel einschließt. Trotzdem verkauft sich der Titel weltweit nur ca. 400.000 Mal. Für Sammler interessant: Es gab auch eine Modul-Version zu kaufen!

Tusker erinnert ein wenig an ein unlisenzierter Abenteuer von Indiana Jones und ist an sich kein schlechter Titel, auch wenn er heute eher – vor allem bei Rückblicken auf System 3 – vernachlässigt wird. Schade nur, dass man sich hier von der isometrischen Perspektive zugunsten von 2D verabschiedet hat. Vermutlich auch ein Grund, dass *Tusker* wenig Anklang fand.



Vendetta bietet im Frühjahr 1990 wieder Last-Ninja-Perspektive und gute Grafiken. Am Ende jeden Levels muss der Spieler mit dem Auto zur nächsten Location fahren – das bringt Abwechslung und ist dazu auch gut gemacht. Auch die Intro kann sich sehen lassen, musikalisch bietet der Titel leider keinen Top-Score.



„Putzig“ ist das erste, was einem zu *Flimbo's Quest* einfällt. Und in der Tat ist dies das erste „Kinderspiel“ der Softwareschmiede. Was die Entwickler dazu trieb, bleibt unklar. Viel mehr ist dazu auch nicht zu sagen, außer, dass auch dieser Titel als Modul erschien und zusammen mit dem Commodore 64 GS ausgeliefert wurde.

1991 ist es dann soweit: *The Last Ninja III* setzt nochmals Maßstäbe und überzeugt durch unfassbar liebevoll detaillierte Level und eine kinoreife Intro. Das Magazin *Your Commodore* bewertet das Spiel mit 100% und schließt damit vielleicht einen Tick zu hoch, aber streicht ganz klar die herausragende Position des Titels heraus. Teil IV der Serie könnte uns noch in diesem Jahr erreichen – wenn auch nicht für den C64.



Turbo Charge erscheint ebenfalls 1991, die Intro ist nicht ganz mit der des letzten Ninja-Teils zu vergleichen, aber zweifelsfrei aufwendig und sehenswert. Wer bei *Vendetta* schon zwischen den Leveln pilotierte, dem wird das Spiel ansatzweise bekannt vorkommen – nicht von ungefähr, spielt man doch hier die weiterentwickelte Renn-Engine des alten Titels.

Für mich der Geheim-Tipp unter den System-3-Spielen für alle, die *Last Ninja* nicht schon wieder durchspielen wollen und für alle, die das einfach nicht können. Gas geben, lenken, schießen – hier stellen sich die Erfolgsgerlebnisse schneller ein, wenn es schließlich heißt, der Bösewicht sei gefangen genommen worden. Laut Beschreibung gab es auch diesen Titel als Spielmodul, gesehen haben das aber wenn überhaupt nur die Wenigsten. Nicht nur *Outrun*-Freunde werden an diesem rasanten Racer ihre helle Freude haben. Hier stimmt einfach alles – aber probieren Sie es doch selbst aus!

Commodore Gaming auf der CeBIT

Wer steht eigentlich hinter Commodore Gaming, was ist ihr Antrieb, was sind ihre Ziele und wie denken sie über den Retro-Markt? Lesen Sie die Antworten (und mehr) in diesem Interview mit Michiel Kroder, Content Manager bei CG.

Benjamin Luikenga

MK: Sie sehen noch sehr jung aus – für einen Commodore-Fan ...

BL: Naja, also ich bin 24. Mein erster Computer war ein Commodore 64, dessen Faszination mich bis heute nicht losgelassen hat.

MK: Ja es ist erstaunlich, wie sich die Begeisterung für die klassischen Heimcomputer in allen Altersgruppen wiederfindet.

BL: Gute Musik von "damals" findet ja auch immer wieder neue, junge Hörer. Herr Kroder, ihr Auftritt auf dieser Messe wird von vielen Commodore-Fans interessiert aber auch sehr skeptisch beobachtet. Wie waren die bisherigen Reaktionen auf dieser Messe?

MK: Nun, sie waren durchweg sehr positiv. Wir waren sehr gespannt darauf, wie der Relaunch der Marke Commodore in dieser Form in der breiten Öffentlichkeit aufgenommen werden würde. Natürlich ist die CeBIT nicht das Maß aller Dinge. Es wird sich zeigen, wie sich dieses

Projekt entwickelt, aber wir sind voller Tatendrang.

BL: Viele Mitglieder der Commodore-Community betrachten diesen "Relaunch" mit Ratlosigkeit. Viele suchen den Bezug zu dem, was einst das Unternehmen Commodore ausmachte, und finden scheinbar nur wenig in dem, was Sie heute verkörpern.

MK: Ja, das haben wir mitbekommen. Wir waren ein Haufen junger Leute, die dieses Projekt Commo-

Sie in unseren Geräten längst eingebaut.

BL: Ist es denn nicht auch so, dass es aus unternehmerischen Gründen wenig erfolgversprechend wäre, nur mit aufgewärmt Produkten aus der Vergangenheit wieder auf dem Markt zu erscheinen?

MK: Ja genau. Wir standen vor einigen Alternativen. Option 1: Wir entwickeln ein völlig eigenständiges, neues Commodore-System, das sich neben die Standard-PCs und Apple-Rechner einreihen. Man muss dann ab ergründen, ob für eine solche Plattform überhaupt ein Markt bestünde. Natürlich würde jeder von uns sich so etwas wünschen, aber letztlich wollen wir ja auch ein Produkt verkaufen und nicht ein weiteres Beispiel in der



doreGaming initiierten. Und das mit einem äußerst begrenzten Budget. Wir überlegten uns, wie wir den Namen Commodore wieder ins Gespräch bringen könnten. Wir waren alle selbst begeisterte Commodore-Spieler und das ist auch das, was als schönste Erinnerung geblieben ist.

Wir produzieren diese Rechner und statten sie mit Komponenten aus, die keinen Vergleich mit anderen Spielerechnern der gehobenen Klasse scheuen müssen. Während Unternehmen wie Intel Ihre neueste Technik auf dieser Messe in Form von Prozessoren präsentieren, sind

Reihe von Systemen, die sich nicht durchsetzen, abliefern.

Wenn man sieht, welchen – doch geringen – Anteil die durchaus guten Apple-Rechner auf dem Weltmarkt ausmachen, wäre das Todesurteil für ein solches Projekt schon vor der ersten Schraube unterzeichnet. Die frühen Jahre der Computerbranche waren gut für Pioniere, denn man konnte leichter als heute etwas Revolutionäres durchsetzen.

Wir möchten mit unseren Systemen natürlich einen möglichst breiten Markt ansprechen.

H: Das ist wohl der häufigste Streitpunkt in den Diskussionen um den Commodore-Relaunch. Natürlich gibt es noch Millionen Commodore-Liebhaber, die sich etwas mehr "Retro" wünschen, aber ob man aus unternehmerischer Sicht darauf einen Markt aufbauen kann, ist fraglich.

Aber welche Zielgruppe wollen Sie denn nun konkret ansprechen? Diejenigen, die den Commodore noch aus ihren jungen Jahren kennen, wollen gerne die Vergangenheit wieder aufleben lassen. Die "Gamer", für die Ihre neuen Rechner ja ganz offensichtlich geschaffen sind, werden immer jünger. Viele von ihnen kennen den Namen "Commodore" vielleicht noch von Erzählungen Ihrer Väter oder anderen älteren Verwandten/Bekannten, werden dieser Marke aber wohl nicht so viel Bedeutung zusprechen, wie wir Commodore-Fans.

MK: Um diese "Retro"-Frage vielleicht etwas zu entschärfen: Wir haben vor, wenn der Relaunch von Commodore

erfolgreich abläuft, eine besondere Edition des Original-C64 heraus zu bringen. In welchem Umfang das wird, kann ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht sagen. Aber es liegt uns sehr am Herzen. Die neuen Rechner sollen natürlich auch junge Menschen, vor allem die zahlreichen Gamer, ansprechen. Wie war es denn in den 80ern? Wurden da nicht vor allem die jungen Menschen von den Fähigkeiten des Commodore 64 und der anderen Commodore-Rechner angezogen?

Wir bieten unheimlich fortschrittliche Technik, gebündelt mit einem neuartigen Design zu erschwinglichen Preisen. So etwas lässt sich auch nicht aus eigenen Mitteln komplett produzieren, ohne auf vorhandene Technik wie Prozessoren etc. zurück zu greifen. Das wäre Irrsinn. Ich glaube, wir können sowohl junge Spieler als auch das reifere Publikum mit unseren Produkten begeistern!

H: Ist es denn nicht auch so, dass man den Geist Commodores eher damit am Leben erhält, tech-

nisch auf der Höhe der Zeit - oder ihrer Zeit etwas voraus - zu sein, als sich ständig an alte Dinge zu klettern und sie einfach nur zu reproduzie-

Ich denke, es gibt genügend Gründe, sich auf dieses neue Miteinander zu freuen

ren? Commodore war ja damals für ihre – im Vergleich nicht immer neueste – aber dennoch sehr fortschrittliche Technik bekannt.

MK: Exakt! Wir müssen mit den zahlreichen anderen Anbietern mithalten können!

H: Wann werden die Rechner denn nun im Handel erhältlich sein? Und wie teuer werden sie?

MK: Mitte April beginnen wir mit dem regulären Verkauf. Man wird die Rechner direkt über uns beziehen können, aber auch im normalen Fachhandel. Das Einsteiger-Modell (Anm.: der C=g mit Intel Core 2 Duo, 250 GB HDD, 2GB RAM @

667

MHz, 7.1 Sound, nVidia 7900 GS (256MB), das im Ver-

gleich zu vielen Rechnern dieser Preisklasse sehr weit vorn liegt, wird es für ca. 1200 € bis 1400 € geben.

Zu den Preisen für den C=gs, C=gx und den C=xx kann ich zu diesem Zeitpunkt noch keine genauen Daten angeben, sie werden aber in den nächsten Wochen veröffentlicht.

H: Erzählen Sie mir etwas von den Gehäusedesigns.

MK: Ja, wir verwenden hier eine Technik, die die Prinzipien des Sublimationsdruck (bekannt aus der Textilbranche) verwendet. Dabei wird die Farbe der Motive in Gasform mit dem Material vereint, auf das sie gebracht werden soll. Anschließend ziehen wir eine Schicht Klarlack darüber.

Zwar kann so der Klarlack Kratzer abbekommen, das eigentliche Motiv darunter ist quasi unzerstörbar, da es "Teil" des Gehäuses ist.

H: Wie viele verschiedene dieser Designs wird es zum Verkaufsstart geben?

MK: Wir gehen von ca. 1000 -1500 verschiedenen Designs aus. Viele dieser Designs sind lizenzierte Grafiken von Spielen. Diese Lizenzverhandlungen dauern natürlich immer etwas, deshalb ist es schwierig, jetzt eine genaue Zahl der Motive für den Verkaufsstart zu nennen.

H: Sie sagen, sie werden die Commodore-Rechner über den regulären Handel vertreiben. Die können aber wohl kaum 1500 verschiedene Gehäuse in mehrfacher Ausführung lagern und beim Verkauf montieren ...

MK: Die Commodore PCs, die über den Handel verfügbar sein werden, verfügen über "Blanko" Gehäuse. Ihnen liegt allerdings ein Gutschein für ein Wunschmotiv (Anm.: diese Motive werden übrigens C=kins - ausgesprochen "Skins", genannt) bei. Auf unserer Website sucht man dann das gewünschte Motiv aus und erhält anschließend das gewünschte Gehäuse.

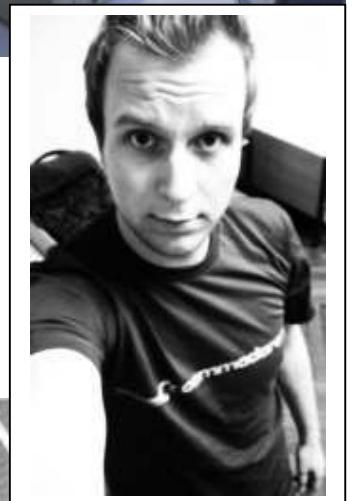
H: Wenn der Relaunch gelingt, dürfte das klassische Aussehen des PCs sich also ziemlich verändern. Solche schicken Cases blieben ja vorher eher den Casemodern vorbehalten oder waren nur teuer zu erwerben. Bei den Commodore-PCs wird es zum Standard.

Gibt es noch etwas, was Sie der deutschen Commodore-Gemeinde mitteilen möchten?

MK: Ich brauch' glaube ich nicht erwähnen, dass uns die deutsche Commodore-Community sehr wichtig ist. Und das ist jetzt keine Floskel, wenn man sich vor Augen hält, welch großer Markt Deutschland einst für Commodore war. Wir werden die Vergangenheit Commodores niemals ignorieren oder vergessen, aber wir wollen Euch etwas von Commodore bieten, mit dem Ihr, wie damals, auf der Höhe der Zeit seid!

BL Vielen Dank für dieses ausführliche Interview. Achja... Wo kriegen wir diese Shirts her?

Mir ist im Laufe des Interviews ein wenig von der Skepsis verloren gegangen, die ich zunächst gegenüber dem Relaunch von Commodore hatte. An diesem Stand war tatsächlich etwas vom Geist begeisterter Commodore-Jünger zu spüren, die ihr Liebling-Märke in ein neues Zeitalter führen möchten. Dafür sprach auch die Begeisterung in den Augen Kroders, als er von den Plänen von Commodores Zukunft sprach.



Benjamin Luikengas Blog zu Commodore Gaming:
<http://commodoregaming.blogspot.com>

Commodore - Ein CeBIT-Rundgang

Commodore ist 2007 wieder auf der CeBIT vertreten gewesen und natürlich habe ich mir einmal beide Messestände angesehen und möchte hier kurz berichten.

Thomas Müller

Commodore World

Auf diesem Stand präsentiert die Firma "Commodore International Corp." mit Stammsitz in Baarn (Niederlande) neue Produkte aus dem Multimedia-Bereich. Direkt am Eingang zur Halle 19 sieht man den eigentlich klein gehaltenen Stand deutlich.



Das wohl interessanteste Produkt ist hier das "Gravel in home". Ein "On Demand Entertainment Media Center" mit dem man Videos, Music, Fotos, etc. aufnehmen und abspielen kann. Das Gerät gibt es wahlweise mit 80 GB oder 160 GB Festplatte, 3x USB-Anschluß, WLAN mit 54 MBit. Als Audioschnittstelle dient ein S/P DIF Coax-Anschluß und TV-Out ist durch einen HDMI- und einen Composite-Anschluß ausgeführt.

Selbstverständlich ist eine IR-Fernbedienung dabei mit der man die recht aufwändig gestaltete Oberfläche auf dem installierten Windows CE 5.0 bedienen kann. Spiele auf CD sollen ebenfalls in kürze verfügbar sein.

Das Gerät bietet auch den direkten Zugriff durch das Internet auf das Commodore-World-Portal, auf dem man aus einem Video-on-demand- und einem Musik-Katalog ge-

wünschte Programme gegen eine Gebühr aufrufen kann. Hierbei gibt es für Commodore jedoch die Möglichkeit eine Aufzeichnung für das spätere, wiederholte Abspielen zu verhindern.

Zur Zeit werden folgende Formate unterstützt: MP3, WAV, WMA, MPEG2, MPEG4, DivX, XviD, WMV, JPEG, BMP, GIF sowie SRT und SUB für Untertitel.



Weitere interessante Produkte sind z.B. das C-IP-1000. Eine Art Ipod mit ähnlichem Funktionsumfang zum Abspielen von Videos und Music oder das C-IP-3000, das zusätzlich mit einem SIRF-III-Chip ausgestattet ist und somit auch zur mobilen Navigation geeignet ist:



Commodore Gaming

Dieser Messestand gehört der Firma "Commodore Gaming B.V." mit Sitz in Amsterdam Zuid-Oost (Niederlande). Hier soll ganz offensichtlich darum gehen, einen "Volks-PC" mit guten Spieleigenschaften zu einem guten Preis-/Leistungsverhältnis auf den Markt zu bringen.

Passend zum Stand war dann auch das Messepersonal zu finden. Leider wollte man mir jedoch die Krawatte nicht überlassen ...



Die Systeme gibt es in vier Modellen: "Commodore G", "Commodore GS", "Commodore GX" und "Commodore XX". Alle vier Modelle sind im gleichen Midi-Tower Gehäuse untergebracht und unterscheiden sich durch unterschiedliche Komponenten.

Die Laufwerke und Bedienelemente sind durch einen schwenkbaren Fronttür abgedeckt. Offnet man diese fällt als erstes die große Lüfteröffnung mit eingelassenen Tasten "Reset", "F1" und "F2" sowie Power- und HDD-LED ins Auge. Die Tasten F1 und F2 lassen sich hier mit Hilfe einer Treibersoftware frei belegen.

Weiterhin ist sowohl ein Multi-Card-Reader eingebaut mit dem die wichtigsten Speicherkarten gelesen und beschrieben werden können sowie in einem Schwenkelement integrierte Schnittstellen für Firewire, 2x USB, Audio-Out und Audio-In.

Der allgemeine Aufbau des Systems ist durchaus übersichtlich und ordentlich. Die Kühlung wird mittels Heatpipes auf einem sehr geräuscharmen Niveau gewährleistet. Zusätzlich findet man einen 20 cm-Lüfter in dem abnehmbaren Seitenteil:



Interessant ist bei diesem System, dass man es sowohl in schwarz, als auch mit Airbrush-Lackierung beziehen kann. Alle haben jedoch das geprägte C= Symbol in der Fronttür und in den Seitenteilen. Wahlweise kann in den Seitenteilen das C= Symbol auch aus Plexiglas eingesetzt werden, so dass man hübsche, farbige LED-Spielereien im Betrieb sehen kann. Hier ein paar Designbeispiele:

Bilder: © Thomas Müller



Abschließend sei noch angemerkt, dass auf beiden Ständen sowohl ein C64-I mit 1541 und 1702 Monitor in einer Vitrine ausgestellt war, als auch ein C64-II mit 1541-C sowie ein PET 2001. Interessant fand ich, dass der PET in einem super Zustand war und die C64s wirklich verstaubt und vergilbt! Daher habe ich davon auch keine Fotos gemacht. Da hätte wohl jeder von uns bessere Exponate parat gehabt!

Soweit mein Kurzbericht zu Commodore auf der CeBIT 2007. Man darf gespannt sein, wie die Produkte im Markt ankommen. Commodore ist nach eigener Aussage mit den Besucherzahlen "sehr zufrieden". Ich persönlich stufe den von mir

beobachteten Besucherangrang als eher durchschnittlich ein.

Wahrscheinlich wird der Preis die vordergründige Rolle spielen. Einen Bonus durch den Markennamen "Commodore" dürften die Produkte wohl kaum genießen.

Links zum Thema:

www.commodoreworld.com
www.commodoregaming.com

Mit freundlicher Genehmigung von

 **C64-ONLINE.COM**



Buchtipp: Emulatoren

Emulatoren – früher in der Szene eher verpönt, heute kaum wegzudenken. Aber wo kommen sie eigentlich her, wohin geht die Reise, was ist alles möglich und was darf man überhaupt, ohne in den Bereich der Illegalität abzurutschen? Hansjürg Wüthrich lässt in seinem Buch keine Fragen offen.

Boris Kretzinger

WinVice, CCS64, HOXS64 und dergleichen mehr – was wäre die C64-Szene ohne Emulation? Die Zahl der Hardliner, die der Meinung sind, Emulatoren seien „lame“ nimmt immer weiter ab – verständlich, haben wir dank der Emus doch auch die Möglichkeit, mal schnell in der Büropause eine Runde an unserem Lieblingsspiel zu zocken ohne gleich auffälliger Weise unser ganzes Equipment aufzubauen zu müssen – und damit in Erklärungsnot zu kommen.

Aber Emulatoren sind längst einen Schritt weiter, sie sind nicht länger nur ein Abbild einer digitalen oder analogen Vorzeit, von vergangenen Szenen oder Erinnerungen, sondern sie sind selbst zur Szene geworden. Hier setzt Wüthrich ein und führt den Leser Schritt für Schritt von den Anfängen der Emulation in den 1960ern – aus der Notwendigkeit geboren – bis zu den neuesten Spielereien, die an den Rand des derzeit technisch machbaren reichen.

Auf 220 Seiten schildert der Autor die komplette Bandbreite der Emulation mit vielen hilfreichen Internetadressen derart spannend, dass man das Buch kaum aus der Hand legen möchte. Man fühlt beim Lesen wieder etwas von der alten Abenteuerlust aufkommen, die uns dereinst beseelte, Mario gegen grimmig dreinschauende Pilzköpfe und lemminghafte Schildkröten antreten zu lassen. All das und

vieles mehr ist dank Emulatoren wieder möglich, teilweise leider auch an der Grenze zur Illegalität. Um in rechtlicher Hinsicht keine Fragen offen zu lassen interviewte der Autor den schweizer Juristen Dr. jur. David Lucas. Auch zahlreiche Firmen schrieb Wüthrich an, um sie um eine Stellungnahme zum Thema Emulation zu bitten – leider erhielt er (bis heute) keine Antwort. In ihren Augen erscheint die Gefahr, die von Crackern ausgeht offenbar größer als die kundenfreundliche Servicedienstleistung für Retrogamer, die Emulation durchaus sein kann und für die meisten wohl auch ist. Womöglich ein Trauma, dass aus den Anfangstagen der Heimcomputer stammt und nie ganz überwunden wurde. Zumaldest beweist Nintendo aber mit der Wii, dass Emulation (gleichwohl in gelenkten Bahnen) nichts Verwerfliches ist – und außerdem einen Weg darstellt, für gute alte Spiele noch einmal ein wenig Geld zu verlangen.



Ein wenig störend machen sich im Buch häufige Warnhinweise in der Art „Für die angegebenen Links keine Haftung“ oder „Bitte beachten Sie das Copyright“ bemerkbar, obwohl es einen einleitenden Hinweis darauf gibt. Offenbar will man ganz sicher gehen, nicht als Anleitungs-handbuch zum Cracken und ROM-

Ripping missverstanden zu werden, was das Buch aber auch ohne die häufigen Statements keineswegs hergibt, wird doch im Vorwort gerade herausgestrichen, wie man legal mit Emulatoren eine Menge Spaß haben kann und sich ganz klar von den „schwarzen Schafen“ der Emu-Szene distanziert.

Den Schwerpunkt des Buchs bildet eine ausführliche Übersicht über Arcade-, Heimcomputer-, Handheld-Konsolen- und Spielkonsolen-Emulatoren, Commodore-Jünger werden aber das Fehlen einer expliziten Erwähnung des C16/Plus4 bemängeln können.

Zeitweise kann sich Wüthrich auch den gut gemeinten Aufruf zur Mitarbeit in der Emulator-Szene nicht verkneifen, besonders im Zusammenhang mit der Vectrex-Konsole, für die es anscheinend keinen vernünftigen (Windows-) Emulator gibt. Hier scheint einer der wenigen Bereich zu liegen, bei denen Apple-Besitzer im Vorteil sind. Angesichts des Kult-Faktors der Vectrex erkennen wir diesen Mangel auch an und unterstützen den Aufruf zur Erstellung eines solchen Emulators.

Commodore Amiga

Commodore Amiga

Der Commodore Amiga war für viele ein Meilenstein in der Computergeschichte. Zu Zeiten, in denen so genannte IBM- oder MS-DOS-kompatible Computer nur Plepsound von sich gaben und grafisch nicht mehr als CGA- oder höchstens EGA-Auflösung auf dem Kasten hatten, protzte der Amiga bereits mit Vier-Kanal-Digitalsound und 4096 gleichzeitig darunter farbenfrohen Bildern. Programme wie Scale MM galten dem neuromodulierten Begriff „Multimedia“ als Gesicht. Die Demoszene hatte ihre beste Zeit, und die Spiele lasssen auch 20 Jahre später nicht los, weil sie einfach genial sind. Public Domain, Freeware und Demos gab und gibt es zu tausenden (zu Demos siehe letzten Kapitel).

Sammlungen freier Software findet man auf Disketten von Fred Fish, Time und anderen Zusammenstellern.

Der Amiga bietet eine ideale Plattform, um ins Thema Emulation einzusteigen. Denn

dank der Firma Cloanto, welche die Rechte an

den so genannten „Amiga Kickstarts“ erworben hat, kann man für knapp 100 Euro das Set „Amiga 4 Ever“ kaufen. Dieses Set beinhaltet alles Nötige, um mit dem neuen Hobby ganz legal beginnen zu können – auch die angesprochenen Kickstart-ROMs, ohne die ein Betrieb des emulierten Amigas nicht möglich ist, sind dabei. Dazu erhält man eine Software-sammlung und sogar die Möglichkeit, die CD am FC direkt zu booten (ohne Installation). Das bedeutet, man bootet direkt in die Amiga-Oberfläche und kann dann in der Regel mit dem Amiga OS arbeiten. Alles in allem beinhaltet das komplette Paket zirka 20 GB an Daten.

Natürlich darf die angesprochene Demoszene nicht fehlen. Ihr verdanken wir auch

* Kickstart ist die Basis des Amiga Betriebssystems, das bei allen Amigas außer dem Amiga 1000 in einem ROM-Chip untergebracht wurde.



Alles in allem also ein sehr lesenswerter Schmöker, nicht nur für Retrot-Freaks und Technik-Gurus, sondern ein einzigartiges Buch über ein Thema, das im Computerbereich längst zum Massenphänomen geworden ist.

Im Interview: Hansjürg Wüthrich

Der Macher des Buchs „Emulatoren“ – das erste ausführliche Interview mit dem Autor der Sommerlektüre 2007 für Computer-Freaks.

Boris Kretzinger

QUESTION Wer ist eigentlich Hansjürg Wüthrich, was verbindet Dich mit Emulatoren (Dein einschneidenes Erlebnis?) und wie kamst Du auf die Idee, Deine Leidenschaft in einem Buch zusammenzufassen?

Ja ich wurde im Jahre 1971 downgeloaded und wuchs wie viele 80er-Jahre-Kinder nicht nur mit Colt Silvers oder Miami Vice auf, sondern auch mit dem C64 und Amiga. Mich hat diese Zeit unheimlich geprägt. Die Gamestunden mit Freunden, die obligaten defekten Kontakte der Joysticks vor dem Cevi sind mir auch heute noch nachhaltig in Erinnerung. Doch nicht nur die Gamer Sessions, sondern auch die Möglichkeiten die einem plötzlich geboten wurden. Zu meiner Zeit kam Musik eigentlich noch von Schallplatten. Die Tatsache mehrere Minuten seinen Cevi laden zu lassen für ein schlecht aufgelöstes und sich nach ein paar Sekunden immer wiederholendes "Flesh for Fantasies" von Billi Idol zu hören, während dessen der ganze Bildschirm vor sich hinflackert, war absolut genial. „Erinnert sich einer mit mir?“ Heute bin ich verheiratet, habe eine 5jährige Tochter und manchmal schmerzt es, der eigenen Frau nicht vermitteln zu können, was man damals alles erlebt hat. Sie nimmt es zwar zur Kenntnis und mag es mir sicherlich gönnen. Aber verstanden hat Sie es nie. Es ist komisch, als hätte Sie damals in den 80ern auf einem anderen Planeten gelebt – oder ich? Meine Tochter ist da schon eher noch "lernbegierig" ... mittels Emulatoren konnte ich ihr die gute alte Zeit zeigen, was sie sehr interessiert hat und als sie auf einem echten Amiga 500 selber die Disketten wechselte und Giana

Sisters spielte, da wurde mir schon etwas warm ums Herz.

Meine Leidenschaft für Emulatoren begann, als 1996 ein Kollege, der mit mir in einem Computergeschäft im Verkauf zusammen arbeitete, mit der ersten Version von MAME auf einer 3,5" Diskette daher kam und diese in einen der ausgestellten Computer geschoben hat. Das faszinierte mich und seither habe ich die "Szene" eigentlich immer irgendwie im Blickfeld gehabt und beobachtet. Das Internet machte es einem auch jedes neue Jahr wieder einfacher, da es mehr Seiten und Infos gab auf denen man sich über neue Projekte informieren konnte. Das Buch hat sich dank Harald Horchler vom Skriptorium Verlag "RetroBooks" ergeben, den ich angeschrieben habe mit einem kleinen Manuscript-Vorschlag wie ich mir das so in etwa vorstelle. Er hat sofort zugesagt und glaubte an das Projekt "Emulatoren-Buch", wofür ich ihm unendlich dankbar bin. Denn er gab mir nicht nur die Möglichkeit über etwas zu schreiben, was mich interessiert, sondern es ging damit auch ein Lebenstraum in Erfüllung. Es mag vielleicht etwas sonderbar klingen, aber mein Lebensziel ist/war ein Kind zeugen, ein Buch schreiben und einen Baum pflanzen. Tja, das mit dem Kind und dem Buch hat geklappt und das mit dem Baum, naja, da lasse ich mir noch etwas Zeit (lacht).

mit Bonsais ... Schwamm drüber. C64 und Vectrex scheinen Deine Lieblingsmaschinen zu sein, aber mal Hand auf den Prozessor: wie viele klassische Computer und Konsolen hast Du eigentlich? Gibt es zu jedem Emulator bei Dir auch ein Plastik-Pendant im Schrank oder in der Vitrine oder beschränkt sich Deine Sammel- und Archivierungsleidenschaft eher auf die virtuellen Maschinen?

Ich hatte mal eine nicht zu verachtende Sammlung von echter Hardware, Doch mir ging es wie bei vielen anderen auch so, dass diese Hardware und die dazu gehörenden Spiele und Programme, wenn eine Frau ins Leben tritt, irgendwie nach und nach verschwinden. Scheint irgendwie das gesetz der Ehe zu sein. Von der Wohnung in den Keller und vom Keller dann verkauft an andere "noch nicht verheiratete :)" Die Emulatoren waren mir in der Zeit wo die echte Hardware noch im Keller war ein toller Zeitvertreib auf dem Desktop. Doch leider war die Freude nicht lange und ich habe alle Emulatoren und Roms wegen einem Festplattencrash ausnahmslos verloren. Dieser Moment der Erkenntnis "alles ist weg!!" war schockierend, ich bin auf dem WC verschwunden und musste seit vielen vielen Jahren wieder mal eine Träne vergießen. Das hat mich sowas von mitgenommen. ca 300GB einfach weg, Die Harddisk wurde mir zwar kostenlos vom Hersteller ausgetauscht, doch die Daten waren natürlich weg. Die tollen Ratschläge wie "Warum hast Du keine Sicherheitskopie gemacht" waren einfach nur nervend, zumal sie von Leuten gekommen sind, die es nicht mal fertig bringen Ihre 4GB Privatfotos auf eine DVD zu backen! Dies ist vor vielen Jahren passiert und ich nahm nach einigen Monaten der Schockverarbeitung die Sammlung wieder auf und baute meine Emulatoren und Roms Sammlung ein zweites Mal von Grund aus auf. Doch es ist kaum zu glauben, es erwischte mich ein



? PFLANZE BAUM

QUESTION Ja, so einen Baum sollte man nur pflanzen, wenn man auch wirklich bereit dazu ist. Viele üben erst

zweites Mal und ich verlor erneut alles. Ich bin wirklich kein Lamer, aber wenn die Festplatte plötzlich Kratzgeräusche von sich gibt und nicht mehr startet, da bleiben einem nicht viele Möglichkeiten. Man sagt zwar, dass der Blitz nicht 2x am selben Ort einschläge, doch hier tat er es. Was mir schon beim ersten Mal sehr zu schaffen machte, brach mir beim zweiten Mal mein virtuelles Genick. Ich habe es seither nicht mehr fertig gebracht meine Sammlung erneut anzufangen. Heute habe ich ausser einem Vectrex und einem Amiga 500 und nem C64DTV Joystick nichts mehr an Hardware und Emulatoren und Roms kann man an einer Hand abzählen. Vielleicht fange ich irgendwann mal wieder an zu sammeln wenn ich den vorher angesprochenen Baum gepflanzt habe. Doch die Szene und überhaupt alte Computer und Konsolen liegen mir nach wie vor am Herzen.

CHI Das ist natürlich übel, wer rechnet schon mit so was. Aber Deine ehemals umfassende Sammlung erklärt natürlich das breite Spektrum, das im Buch abgedeckt wird. Auch die rechtliche Seite legst Du gut dar, wobei ich mich frage, wie Du es geschafft hast, ausgegerechnet einen Dr. jur. als Fachmann für diese Fragen ins Boot zu holen? Ist der vielleicht selbst ein Emulator-Fan?

Ja mit Herrn Dr. Jur. David Lukas hatte ich wirklich Glück! Ich habe zuerst in Deutschland wie im Buch beschrieben viele Juristen per Email angeschrieben die ich irgendwo im Internet gefunden habe. Aber es war erschreckend wie arrogant geantwortet wurde. Ich meine deutsche Anwälte, haben ja im Volk sowiso nicht den besten Ruf dank ihrer Geldgier und Abmahnwellen, aber dass es so knüppelhart kommt, hätte ich nicht gedacht und hat leider das Klischee zur Wahrheit gemacht. Ich wollte zwar ursprünglich einen deutschen Jurist. (also einer aus Deutschland) weil ich dachte, dass mehr Leute aus Deutschland das Buch lesen würden, weil es ja auch in einem deutschen Verlag erscheint (Skriptorium Verlag). Doch als mir die Deutschen zu bunt wurden, da suchte ich einen

in der Schweiz. Ich fütterte Google und heraus kam Herr Dr.Jur.David Lukas "von dem ich übrigens heute noch nicht den Vor und den Nachnamen auseinanderhalten kann :)" ich schrieb ihn genaugleich an wie die anderen auch und war erstaunt, wie freundlich dieser Mensch zurück geschrieben hat. Ich spürte sofort (da stimmt die Chemie) und wir haben das Interview in Form eines Word Dokumentes mit den vorbereiteten Fragen welches ich ihm per Email sendete erledigt. Dies führt nun aber dazu, dass die rechtslage nicht für jeden leser gleich klar ist. Denn wie zu lesen, herschen in der Schweiz andere Gesetze als in Deutschland. Aber nichts desto trotz, denke ich ist das Interview trotzdem interessant. Das im Buch versprochene freie Exemplar habe ich ihm natürlich geschickt, weil ich will mich ja nicht mit einem Juristen anlegen :-) Kurz darauf habe ich ein Brief von ihm erhalten, wo er mir persönlich für das Exemplar dankt. Also Herr Dr.Jur.David Lukas scheint wirklich einer der ganz besonderen Sorte von Anwälten zu sein ! Herzlichen Dank nochmals!

CHI Für Dein Buch suchtest Du auch das Gespräch mit Firmen, die Du um Stellungnahme batst. (Hm, klingt die Vergangenheitsform von 'bitten' wirklich so altbacken?) Leider erfolglos. Wen hast Du denn alles angeschrieben und hast Du vielleicht mittlerweile irgend eine Antwort erhalten?

ja das war auch ein Thema für sich. Ich dachte zwar schon, dass man mir nicht gleich Tür und Tor öffnete, und so habe ich die Firmen schon in den ersten Tagen des Buchprojektes angeschrieben. Dabei kam mir meine frühere Tätigkeit im Verkauf zu Hilfe, weil ich schon wusste welche Firma von welcher in bestimmten Ländern vertreten wird. So gibt es zum Beispiel keine Nintendo Schweiz AG oder sowas in der Art. Sondern eine Firma Waldmeier, welche als Vertretung für Nintendo in der Schweiz fungiert. Das selbe natürlich auch mit anderen Firmen in der Schweiz und in Deutschland. Und ich habe auch auf den offiziellen Homepages der Firmen die online Kontaktformulare

benutzt um noch andere Stellen zu erreichen (dies dann aber auf English). Ich habe also jede Firma die interessant war, wie Sony, Nintendo, Sega und viele andere auch auf verschiedenen Quellen kontaktiert, aber nie auch nur eine Antwort erhalten. Auch bis heute nicht "würde mich auch wundern, das wäre nun schon 2 Jahre später (lacht).

CHI Schade, dass Emulation immer noch mehr oder weniger ein Tabu-Thema aus deren Sicht ist. Hast Du denn die Hoffnung völlig aufgegeben, dass sich das innerhalb Deiner Lebensspanne noch ändern könnte?

Hmmm also ganz ehrlich gesagt glaube ich nicht, nein. Wenn man sich die Abmahnwellen wegen angeblichen Copyright Verletzungen so ansieht, geht das ja in eine Richtung, wo man sich als normaler Mensch fragen muss, was das eigentlich soll. Die ganze Thematik nimmt immer groteskere Züge an. Ich glaube leider nicht, dass wir in nächster Zeit da eine Besserung erwarten können. Aber wer weiss, vielleicht passieren ja auch nur kleine Wunder, wie mit Cinemaware "Defender of the Crown" schon geschehen. Es braucht ja keine Revolution , aber wenn die eine oder andere Firma Ihre Titel als Abandonware (Software von der das Copyright zwar bestehen bleibt, aber nicht mehr wahrgenommen wird) definieren würde, dann wäre das schon ne tolle Sache. Hoffen wir im stillen weiter. Ansonsten gibt es ja immer noch für viele Systeme die Homebrew Programmierer die oft sehr tolle Arbeit leisten und für die alten Systeme nach wie vor erstaunliche Software entwickeln die frei ist. Danke allen an dieser Stelle die das tun !!

CHI Gibt es noch etwas, dass Du den Buchinteressenten und Emulatorfreunden mit auf den Weg geben möchtest?

Den Lesern die sich für das Technische hinter Emulatoren interessieren, die gerne mal wissen möchten, wie denn eigentlich so ein Programmcode aussieht, auf was genau der aufbaut und die der Sprache C++ mächtig sind, kann ich mal

einen Blick zur Linux-Plattform empfehlen. Da unter Linux das meiste unter der GPL-Lizenz steht, sind die Quellcodes der Programme (also auch der vieler Emulatoren) offen, was wiederum bedeutet, dass man sich "Zeit und Können vorausgesetzt" mit dem Quellcode befassen und so eine Menge lernen kann. Wer nicht alles auf seinem Computer haben möchte, der soll sich unbedingt mal den GP2X Handheld (www.GP2X.de) anschauen. Es ist einfach ein geniales Gerät, weil da so viele Emulatoren drauf laufen. Ein ganzes Computermuseum für die Hosentasche.

Zum Buch selbst, kann ich sagen, dass ich kein grosser Autor bin, aber dass mir die Thematik sehr am Herzen liegt. Selbstverständlich kann das Buch nicht alles abdecken. Doch ich hoffe ein gesundes Gleichgewicht zwischen Information, Breitfächerung und Tiefgang gefunden zu haben. Wobei Information und Breitfächerung an erster Stelle liegen. Das Konzept des Bu-

ches ist nicht unbedingt auf Tiefgang angelegt, doch gibt jedem die Möglichkeit und die Links oder Anlaufstellen, um sich bei Interesse selbst mit dem Thema "tiefer" auseinander zu setzen.

Darüber hinaus danke ich an dieser Stelle schon mal allen, die das Buch gekauft haben "auch wenn es leider bisher noch nicht all zu viele waren :-(Über einen Besuch auf der Retrozentrale (www.RetroZentrale.net) würde ich mich auch sehr freuen.

 Vielen Dank für das Gespräch!

LESERBRIEF

Hello Redax !
zunaechst einmal herzlichen Glueckwunsch zur gelungenen neusten Ausgabe! Grund meiner kurzen Mail ist die Tiger Disk! Es stand zwar schon einmal in einer frueheren Ausgabe, dass die TD

noch existiert, aber ohne weitere Infos. Also, die aktuelle Nummer der Tiger Disk ist die 156! Nummer 157 steht für Ende des Monats ins Haus. Nach Aussage vom Macher der Tiger Disk wird es dieses Mag auf jedenfall bis März 2008 geben. Sollte sich jemand finden, der die Redaktion uebernimmt, dann natuerlich über März 2008 hinaus!

Ein weiterer Punkt betrifft das S.E.U.C.K.-Tool. In einer Ausgabe der CeVi stand mal etwas von einem S.E.U.C.K.-Kurs. Wie steht es damit? Gibt es für die TND-Tools Anleitungen, und wenn ja, könnet ihr sie mal ansprechen?

Hans-Georg Hoffmann

ANTWORT AUF LESERBRIEF

Hello Hans-Georg,
vielen Dank für die Hinweise. Was den von Dir angesprochenen SEUCK-Kurs angeht: Thorsten Schreck alias „Sledgie“ wird sich dem Projekt annehmen, ist aber derzeit noch anderweitig eingebunden. Aber wir denken dran!

Die alten Zicken aus dem Bastelkeller



CeBIT: Das Jahrhundert des Computers

Die CeBIT bot dieses Jahr nicht nur speziell für Commodore-Freunde etwas Sehenswertes, sondern auch für alle Liebhaber alter Computer ... wir feiern das Jahrhundert des Computers!

Rene Bruns

Dienstag morgen, 12 Uhr Mittag und ich steh' vor den Türen der CeBIT. Da ich die letzten beiden Male nicht auf der Messe anwesend war, interessierte mich dieses Jahr, ob die CeBIT noch innovative Neuerungen bietet oder ob sie weiterhin an Glanz verliert. Zum Glück bekam ich dazu eine Eintrittskarte vom Schulleiter geschenkt, denn die Eintrittspreise sind nach wie vor ziemlich gepfeffert.

Angekommen auf dem Messegelände, bin ich erstmal durch einige Hallen gestiefelt, da ich nicht wirklich irgendwelche Zielstände besuchen wollte. Die Hallen waren zu der besuchten Mittagszeit ziemlich leergefegt. Händlerkontakte wurden von diversen Geschäftsleuten hinter verschlossenen Türen abgehalten und nur sehr wenige Privatleute waren unterwegs. Interessante Highlights gab es auch diesesmal ziemlich wenig.

Nach drei durchkämmten Hallen entschloss ich mich leicht genervt noch die Halle 9 anzuschauen. Gleich zu Beginn wurde ich positiv überrascht, als mir der Computerstand „Jahrhundert des Computers“ aufgefallen ist. Hier waren unterschiedliche Computermodelle aus unzähligen Jahren in diversen Glasvitrinen ausgestellt: Vom KC 85/3, Sinclair ZX 81, Amiga 4000, NDR-Kleincomputer bis zum Rechenschrank und Xbox 360 war dort alles vertreten.

Nachdem ich mir die Geräte vereinzelt angesehen habe, fiel mir weiter versteckt ein kleiner aufgebauter Stand mit einem C64 (Brotkasten),

1084 Monitor und zwei Competition-Joysticks auf, der von einem Besucher auch gleich in Beschlag genommen wurde. Hier wurde eifrig Pacman gespielt und einige Messebesucher standen interessiert um den Stand herum und schmunzelten bei dem Gezocke. Obwohl die anderen Computermodelle teilweise in der Glasvitrine eingeschaltet waren, war der C64 der einzige Computer mit der Xbox 360, die man am Stand auch direkt ausprobieren konnte.

Natürlich habe ich mir die Gelegenheit nicht nehmen lassen gleich ein paar Bilder mit dem Handy zu machen ...

Obwohl die CeBIT auch im diesem Jahr für mich ziemlich uninteressant war, so habe ich mich doch über den eingesetzten C64-Brotkasten gefreut!



NDR-Kleincomputer



Aussteller war übrigens die Fachhochschule Kiel.



Sinclair ZX 81

Jahrhundert des Computers

SINCLAIR ZX81

Type	ZX 81
Bildschirm	1981
Einführungsjahr	ca. 100 €
Taktfrequenz	0,58 MHz
Prozessor	Z80A (8-Bit)
ROM	8 KB
RAM	1 KB
Teletext	24 Zeilen mit 42 Zeichen
Graphik (max.)	64 x 48 Pixel
Marken (max.)	maximal 16
Sound	—
Programmiersprache	—
BASIC	im ROM

Der kleine Clive Sinclair brachte 1981 mit dem ZX81 den ersten preiswerten Computer ins Massenmarktsegment. Durch Einsatz eines Vierwirkungsröhrenspezialchips und Ziffernblitztechnik konnte die Produktion sehr günstig gestaltet werden und kostete damals nur 130 DM. In die steigenden Absatzzahlen trug dies erheblich bei.



KC 85/3

HAUF DICH STIL GESICHT

Bender

Hurra, es ist wieder soweit. Ein Besuch auf dem Flohmarkt steht an, schönstes Wetter draußen und die Brieftasche gibt grünes Licht zum Einkaufsvergnügen. Schnäppchen an jedem Stand, das einst teure Teilchen günstig zu haben. Hier eine CD, da ein Videospiel und alle sind gut drauf und haben nur Augen für das schon lang gesuchte Teil.

AUFWACHEN.

Diese Zeiten sind vorbei. Ab sofort geht man durch Gänge mit Leuten, die vorher von der Flohmarkt-Mafia besucht worden sind und sich versucht fühlen. Wertvolle Teile wandern dann gleich an den eigenen Stand dieser Mafiosis oder werden über das Internet verkauft. Ganz besonders merkt man das an Videospiele. Die Verkäufer wissen nicht, woher die Ware stammt, eine Garantie ist unmöglich, aber da es eine Seltenheit ist wird es mal teuer angeboten. Zum Kotzen ...

Wer das ganze ebenfalls beobachtet wird sich auch schon mal Gedanken gemacht haben, das ganze zu unterwandern und zu sabotieren. Einer meiner ersten Versuche war dann früh aufzustehen und gerade diesen „in den Kofferraum Kriechern“ ordentlich die Tour zu vermasseln. Kommentare wie: „Ich geb' dem Verkäufer aber das Doppelte“, und: „Das verkaufst du doch eh gleich weiter, du Penner“ bringen einem da keine Freunde und man muss auf dem Flohmarkt mehrere Umwege machen um die Verfolger dann abzuschütteln. Auch wenn sich diese Spezies auf bestimmte Bereiche wie HiFi, Handy, Autoradio und Schmuck spezialisiert haben stören sie mich irgendwie immer.

Meine Vorlieben auf dem Flohmarkt sind bekannt, eigentlich könnte ich zufrieden sein. Die Personen ken-

nen den Wert eines C64 meist nicht und man kann seinen Sammeltrieb befriedigen. Nur leider ist es mittlerweile üblich, das Hinz und Kunz meinen, den Preis anhand ebay ermitteln zu müssen. Das man da schon mal aneinander stößt ist wohl nur verständlich. „Dein verrottter Müll ist das Geld nicht wert“, daraufhin kam es dann vom Verkäufer zu der diesmaligen Überschrift. Der Umgangston ist halt rauh.

Leider ist es anscheinend auch eine Kampfarena, selbst untereinander wird sich bekämpft, wer dem Verkäufer den geringeren Preis bietet. Hier ist es dann ein Segen zu merken, dass einige Leute auch schon wissen, was Ihre Ware wert ist. Stichwort Kampfarena: Wer sich einmal einer Meute Frauen und einem Haufen Wäsche auf dem Flohmarkt in den Weg gestellt hat, weiß, was ich meine.

Als ich dann selber mal verkaufen wollte, habe ich mir ein bestimmtes „Dir verkauf ich nix“ angewöhnt. Auf Anfragen wie „Warum denn nicht“ muss man dann gar nicht mehr reagieren. Denn das ist keine Aufforderung zur Diskussion, sondern ein in Stein gearbeiteter Grundsatz.

Eine Freude ist es dann auch zu sehen, wenn das Gewerbeamt stichprobenartig mal zuschlägt. Man sollte eine High-Score-Liste erstellen, wie schnell manche Stände abgebaut sind.

Aber man freut sich trotzdem noch über ein Schnäppchen, selbst wenn es nur ein kleines Spiel auf Tape ist.

Und wenn ich dann sehe, dass auf einer Decke ausgebreitete Spiele für überteuertes Geld liegen und von einem nichtwissenden Verkäufer angeboten werden, rege ich mich trotzdem auf. Vielleicht muss es einfach so sein. Das hält mich nicht ab, ich bleibe dabei.

LESERBRIF

„Hast Du Töne“, *COMPO* 12/06

Hi!

I've noticed this article and have some words to add ... in fact, that sort of emulating the SID is not new, it has been widely utilized on the Plus/4 for ages. WIT (aka Brúnó Biánki, a well known name amongst the Plus/4 sceners of the time) has created the ancestor of all such routines, still back in 1990 (!). From one year later, you can find products playing SID tunes by enhanced versions of this code. In fact, the principle has been implemented and enhanced by a dozen of people (including me) later, and (as mentioned) most coders utilized these widely in products. These versions also provided ADSR, pulse width modulation, "illegal" waveforms, and the same trick with running the oscillator code on the zeropage (that the original code by WIT lacked). This oscillator code very much resembles the one seen in SID Vicious (except for the fact that those generally used table lookups in order to maintain speed, instead of programmed waveform logic as seen in SID Vicious).

If you want to see some products, I'd recommend the megademo by WIT (Bluekeeps) that featured such code for the first time. (Actually, I find his invention even more respectable, considering its very early age ... remember, at the time he came up with his code, most of us (including me) didn't even have a clue what a phase accumulating should be about, and even if there was something like that at all, it should have had anything to do with the SID). Speaking of other demos, you can pick mostly any after 1991, as most feature SID tunes played like that (demos of Methabolix are generally worth a look).

Levente Hársfalvi, Hungary

*Hi Levente,
thanks for the interesting Info! As we see, you can easily oversee some great achievements on the other Commodore-8-Bits when focussing on the C64. Thanks and greetings to Hungary!*

Proton - ein Editor für ACME & Co

Wer kennt es nicht ? - Immer wieder ärgert man sich über die kleinen Fehler im Relaunch64-Editor ...

Michael Sachse

Die Feature dieses Editors sind für das Arbeiten mit 6502-Crossassemblern umgeschlagen, aber leider läuft es oft nicht so stabil wie erwartet. Auch der umfangreiche SourceEdit konnte nicht durch Stabilität glänzen. Schon bei den notwendigen Einstellungen wurde der Rechner aufgehängt.

Eine Alternative ist das Notepad von Windows. Leider ist bietet dieser kein Syntax-Highlighting und Shell-Funktion zum Aufruf des Crossassemblers. Notepad2 wäre eine fast annehmbare Alternative. Ein versierter C-Programmierer ist sicher in der Lage, aus dem verfügbaren Source-Code, eine passende Version zu erstellen.

Ein wirklich stabiles Sorglos-Paket ist der Editor von U. Meybohm . Der kostenlose Editor Proton kann viele Syntaxschemen farbig darstellen und ist über eine Shell-Funktion leicht erweiterbar.

Der 6502-Assemblerprogrammierer muß sich den Editor natürlich noch etwas aufbohren. Die passende Datei für die 6502-Opcodes fehlte unter Syntaxschema. Das ist aber kein Beinbruch. Ein Blick in die zahlreich vorhandenen Konfigurationsdateien, verrät die Struktur dieser Syntaxschemen. Wenn man den Editor nur zum Erstellen von 6502-Assembler verwenden möchte, kann man die schon vorhandenen Dateien des Verzeichnisses "syntaxschemes" verschieben. Da

der Editor diese beim Programmstart einliest und nur Einträge aus den vorhandenen Konfigurationsdateien erstellt, hat man so den unnötigen Ballast abgetrennt.

Da man unter Shortcuts bis zu 24 Shellfunktionen konfigurieren kann, stehen dem Aufruf der benötigten Programme nichts mehr im Weg.

Ich habe speziell für den ACME-Assembler eine kleine Batch angelegt, damit man die etwaigen Fehlermeldungen bis zum Tastendruck lesen kann.

```
compile.bat:
    acme %1 %2
    pause
```

Der Aufruf im Editor erfolgt nun über den ersten Shortcut (Strg+F1)

```
: c:\acme086\compile.bat %a%
```

Zum Testen des erstellten Programms im VICE-Emulator muß man eine kleine Einschränkung in Kauf nehmen. Der Dateiname der Quelldatei und des zu erstellenden Kompilats sollte bis auf die Dateiendung identisch sein. So kann man den X64 über einen weiteren Shortcut mit dem erstellten Programm aufrufen : z.B.

```
C:\WinVICE-1.20\x64.EXE
%PD%.prg
```

Wer auf der Suche nach einem kleinen und stabilen Editor ohne viel Schnickschnack ist, sollte Proton ruhig in die engere Wahl ziehen.

Eine Workstage der passenden 6502-Syntax-Highlighting-Konfigurationsdatei (6502.sch) befindet sich im ZIP-Archiv dieser Ausgabe.

Hier ist Platz für Euren Artikel oder Leserbrief!

Euch gefällt die CEUI? Ihr möchtet ab und an einen Beitrag schreiben, damit solche häßlichen, unförmigen Lücken nicht entstehen?

Dann nur zu!



Remix64.com

Commodore-Meeting in Wien

2007 feiert „System 3“ sein 25jähriges Bestehen – und es gibt allemal Grund zum Feiern. Grund genug für uns, einen Blick zurück und nach vorne zu werfen!

Stefan Egger

Das Treffen ist eine Gelegenheit für User und Sammler von Commodore-Computern, einander persönlich zu begegnen, Erfahrungen und Neuigkeiten auszutauschen, und mit den grandiosen Maschinen gemeinsam zu arbeiten bzw. zu spielen. Interessierte Besucher, die bloß mal einen Blick auf die Kultobjekte werfen wollen, sind willkommen.

Der Schwerpunkt der Veranstaltung liegt auf Commodore: von PET über VC20 und C64 bis Amiga. Das ist ein Schwerpunkt, keine absolute Grenze. Interessante Hardware anderer Herkunft, die zeitlich oder thematisch dazu passt, ist gerne gesehen.

TERMIN

Sonntag, 29. April 2007
16 Uhr - open end
Ab 15:30 ist für den Geräteaufbau geöffnet.

WO?

Das Treffen findet wie in den letzten Jahren in der Wiener Freiheit statt. Die Adresse ist:

Wiener Freiheit
Schönbrunner Straße 25
1050 Wien

Der Eintritt ist Freitag

PROGRAMM

- C64 mit Fischertechnik Roboter (Reini)
- Plus/4 (Reini)
- 64er Minitower (Ronny)
- SX64 (Frankie)
- A1200 (Turrican)
- PPC Amiga 1200 Tower mit Elbox PCI Motherboard,

Voodoo3 3000 PCI, Netzwerk, Spider II, USB etc. (Striker)

Amiga Disketten vor Ort in Adf's zu wandalen und diese dann per E-Mail an den Besitzer der Diskette senden (Striker)

Amiga-Demos (Striker)

Lotek 64 (Lord Lotek)

Homepage

<http://members.chello.at/wiener.freiheit/c=meeting.htm>

Gameshow Auflösung

Der vorherige Ausgabe gefragte „Mann“ stammt aus dem C64-Spiel „Rock'n Wrestle“...

Haben sie es gewusst?



pokerfinder.com